

ABSTRAKSI

Rachmat, Isnay Sofia. 2017. Penggunaan Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman. SKRIPSI. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang dipelajari di banyak SMA di Indonesia. Untuk menguasai bahasa tersebut pembelajar harus menguasai empat keterampilan dasar bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dapat dikuasai jika pembendaharaan kata seperti penguasaan nomina dari pembelajar baik. Berdasarkan pengalaman penulis ketika melaksanakan praktik mengajar (PPL) di sekolah, siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan nomina. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan *Bingo* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Penguasaan nomina bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *Bingo*, (2) Penguasaan nomina bahasa Jerman siswa sesudah penerapan permainan *Bingo*, (3) Efektivitas penggunaan permainan *Bingo* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan metode *quasi Experiment* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung dan sebagai sampel diambil siswa kelas XI MIPA 3 sebanyak 31 orang. Instrumen penelitian ini adalah tes tertulis dan instrumen pelengkapya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Pada hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,64. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman sebelum penggunaan media permainan *Bingo* termasuk ke dalam kategori “cukup”, 2) Pada hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,54. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman setelah menggunakan media permainan *Bingo* termasuk ke dalam kategori “baik”, 3) Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}(8,51 > 2,04)$ dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan *Bingo* efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran nomina dan dapat dijadikan media alternatif dalam meningkatkan penguasaan nomina bahasa Jerman.

ABSTRAKT

Rachmat, Isny Sofia. 2017. Die Anwendung des Bingo-Spiels im Unterricht vom Deutschen Nomen. Abschlussarbeit. Bandung: Deutschabteilung. Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Deutsch ist eine Fremdsprache, die in vielen Oberschulen in Indonesien gelernt wird. Um diese Sprache gut zu beherrschen, muss man die vier Grundsprachfertigkeiten, nämlich Hören, Lesen, Schreiben und Sprechen, vermögen. Die vier Fertigkeiten sind möglich zu vermögen, wenn die Beherrschung des Wortschatzes bzw. des Nomens von den Lernenden auch gut ist. Aus der Erfahrung der Verfasserin beim Lehrpraktikum in einer Schule ist herausgefunden, dass die Schüler noch Schwierigkeiten bei der Beherrschung des Nomens haben. Deswegen interessiert sich die Verfasserin für eine Untersuchung über die Anwendung des Bingo-Spiels, um dieses Problem zu bewältigen. Diese Untersuchung hat Ziel, folgende Aspekte herauszufinden, nämlich (1) die Beherrschung des deutschen Nomens von Schülern vor der Anwendung des Bingo-Spiels, (2) die Beherrschung des deutschen Nomens von Schülern nach der Anwendung des Bingo-Spiels, (3) die Effektivität der Anwendung des Bingo-Spiels im Unterricht des deutschen Nomens. In dieser Untersuchung ist die quasiexperimentelle Methode mit dem One Group Pretest-Posttest Design angewandt. Zu der Population der Untersuchung zählen alle Schüler in der Klasse XI SMA Pasundan 1 Bandung und als Probanden gelten die Schüler in der Klasse XI MIPA 3, nämlich 31 Personen. Die in dieser Untersuchung verwendeten Instrumente sind der schriftliche Test als Hauptinstrument und die Lehrskizze als Zusatzinstrument. Anhand der Untersuchungsergebnisse sind folgende Punkte festzustellen, (1) die Durchschnittsnoten im Prätest betragen 57,64 und gehören zu der Kategorie "ausreichend", (2) die Durchschnittsnoten im Posttest sind 76,54 mit Kategorie "gut", (3) Angesichts des t-Tests ist herauszufinden, dass $t\text{-Rechnung} > t\text{-Tabelle}$ ($8,51 > 2,04$) mit Signifikanzgrad (α) 0,05 ist. Das zeigt, dass es eine signifikante Steigerung von dem Prä- und Posttest gibt. Anschließend kann festgestellt werden, dass das Bingo-Spiel effektiv zur Steigerung der Beherrschung des Nomens von Schülern ist und als Alternative im Deutschunterricht verwendet werden kann.

ABSTRACT

Rachmat, Isnay Sofia. 2017. *The Use of The Bingo Game in The Lesson of German Noun*. Thesis. Bandung: German Department. Faculty of Languages and Literature. Indonesia University of Education.

German is a foreign language that is learned in many high schools in Indonesia. In order to master this language well, one must be able to do the four basic language skills, namely listening, speaking, reading and writing. These four skills can be mastered if the mastery of the vocabulary or noun is also good. From the author's experience of teaching internship at a school, it has been found that students still have difficulty in mastering the noun. Therefore, the author is interested in a study into the application of the bingo game to overcome this problem. This study aims to find out the following aspects: (1) The mastering German noun of students before using of Bingo game, (2) The mastering German noun of students after using the Bingo game, (3) the Effectiveness of the use of the Bingo game in the lesson of the German noun. In this study, the quasi-experimental method with the One Group Pretest-Posttest Design is applied. The population of the study are all students in class XI SMA Pasundan 1 Bandung and subjects are class XI MIPA 3, 31 persons. The used instruments in this study are the written test as the main instrument and the teaching plant as an additional instrument. From the results of the study, the following points should be noted: (1) The average scores in the pretest are 57.44 and belong to the category "sufficient", (2) The average scores in the posttest are 76.54 with the category "good", (3) According to the t-test, it can be seen that $t\text{-value} > t\text{-distribution}$ ($8.51 > 2.04$) with degree of significance (α) is 0.05. It shows that there is a significant increase from the pretest and posttest. It can be concluded that the Bingo game is effective for increasing the mastery of the noun of students and should be used as an alternative in German lessons.